# SPACE QUEST™ III

DAS HANDBUCH

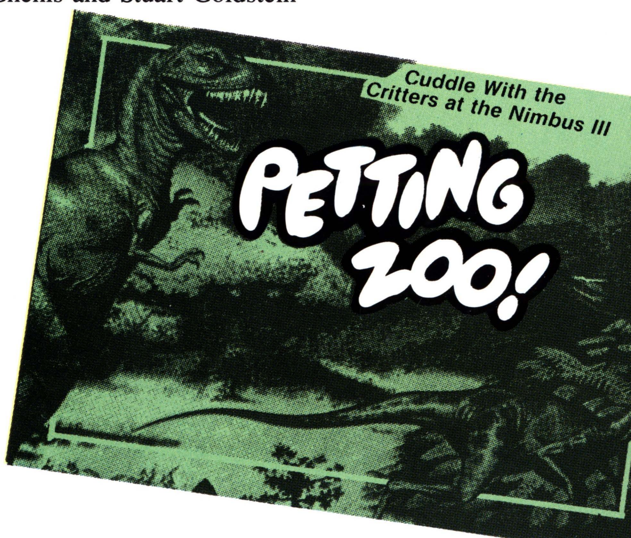





**Designed by**
Two Guys from Andromeda
(Mark Crowe and Scott Murphy)

**Programmed by**
Mark Crowe, Scott Murphy,
Doug Oldfield, Ken Koch and Chris Smith

**Game Development System by**
Jeff Stephenson, Bob Heitman
Pablo Ghenis and Stuart Goldstein

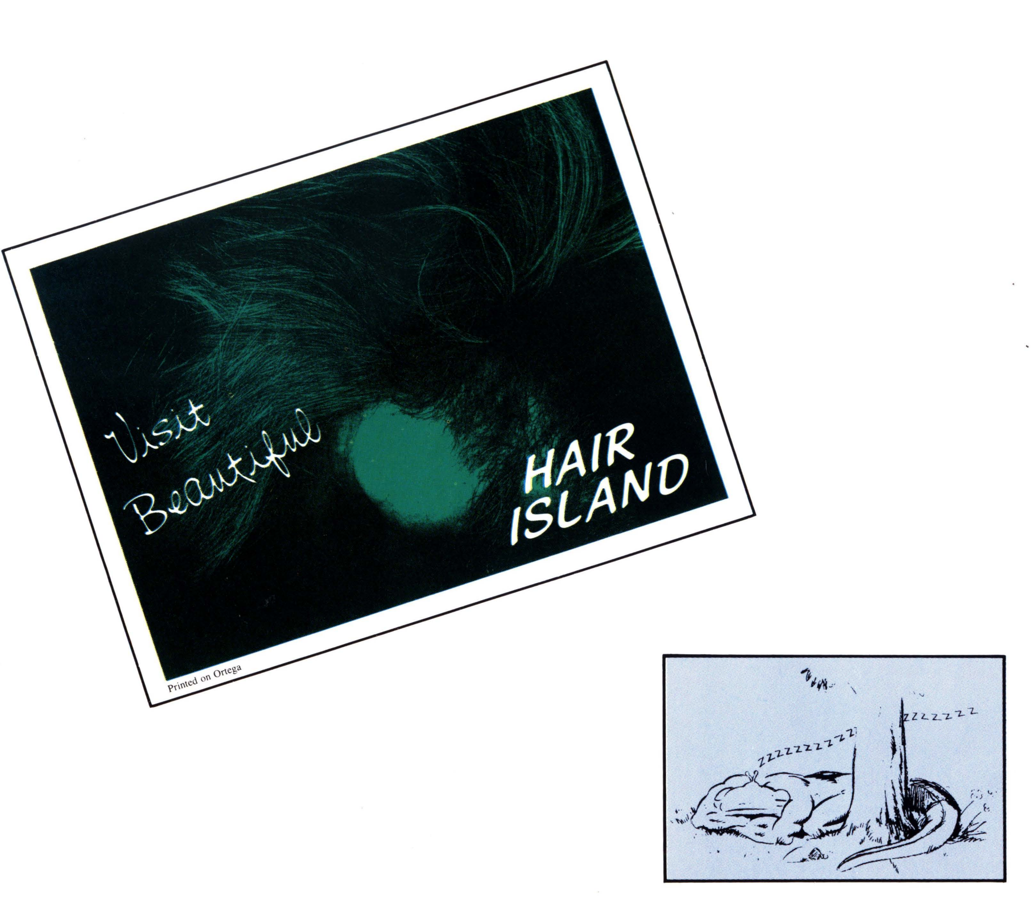



**Music by**
Bob Siebenberg

**Music System by**
Stuart Goldstein

**Sound Effects by**
Mark Siebert

**Documentation by**
Bridget McKenna




## BESCHRÄNKTE GARANTIELEISTUNGS-BEMERKUNG

Sierra On-Line wünscht, dass Sie ihr Kunde bleiben. Wenn Sie die beigefügte Produktregistrierungskarte ausfüllen und an uns zurücksenden, so sind Sie durch unsere Garantieleistung geschützt. Sollte Ihre Software innerhalb von 90 Tagen nach Kauf versagen, so senden Sie sie an Ihren Händler oder direkt an uns zurück, und wir werden dafür kostenlosen Ersatz leisten. Nach 90 Tagen fügen Sie bitte $5 für 5.25" Disketten bei und/oder $10 für 3.5" Disketten und senden die Software bitte direkt an uns. Leider erhalten Sie ohne Produktregistrierungskarte keine Garantieleistung von uns. Diese Garantieleistung gewährt Ihnen konkrete rechtliche Gesetze, und Sie mögen auch andere Rechte haben, die von Staat zu Staat unterschiedlich sein können.

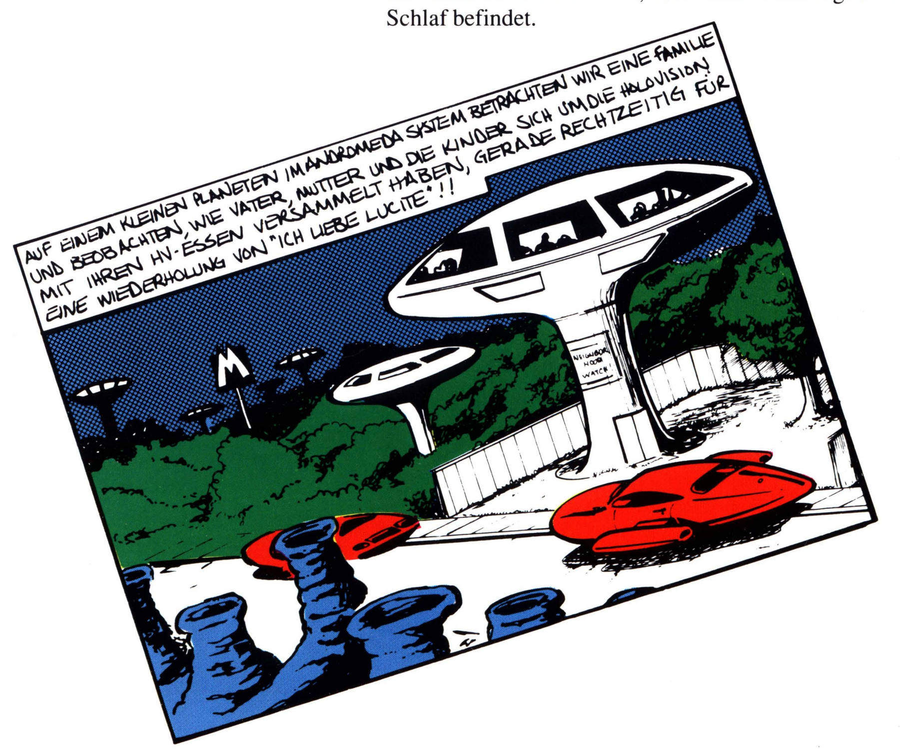
## COPYRIGHT BEMERKUNG (URHEBERRECHT)

# SPACE QUEST III

Am Ende von Rogers Abenteuer in "SPACE QUEST II" entkam er nur knapp dem Tod an Bord von Sludge Vohauls Asteroiden-Festung. Er ging an Bord eines Raumschiffes und raste davon, bevor es in der labionianischen Atmosphäre verbrannte.

Kurz nach seinem Entkommen bemerkte er, dass sich seine Sauerstoffvorräte dem Ende näherten. Er startete einen letzten Überlebensversuch und kletterte in die Winterschlafkammer, mit der Hoffnung, dass ihn bald jemand finden wird.

Nun ist eine unbestimmte Zeit vergangen und das kleine Raumschiff treibt ziellos im dunklen All. Die Zeit steht für unseren Helden still, der sich vorübergehend im Schlaf befindet.




ICH DENKE DIESES JAHR WERDEN WIR UNSERE FERIEN ALLE AUF PHLEEBUT VERBRINGEN.
HUH?!
ABER, ABER VATER, WIR WOLLTEN DOCH NACH ROBERTALAND REISEN!
HALTE DEN MUND! DU WIRST NACH PHLEEBUT GEHEN UND ES WIRD DIR DORT GEFALLEN!!
WAAAAAAAA!!!
KOZMO® TRAVEL GUIDE
COME TO BEAUTIFUL
ORAT BAY!!
GIZMO LAND


WIR UNTERBRECHEN DIESES HOLOGRAMM, UM IHNEN DIE ALLERNEUESTE MITTEILUNG ZU PRÄSENTEREN: WIR HABEN SOEBEN ERFAHREN, DASS WELTBEKANNTE SOFTWAREAUTOREN, NÄMLICH JENE 2 TYPEN VON ANDROMEDA, HEUTE VON SOFTWARE-PIRATEN ENTFÜHRT WORDEN SIND!
TWO GUYS
DER GRUND FÜE DIE ENTFÜHRUNG IST NICHT BEKANNT, DA ES KEINE TODESDROHUNGEN ODER LÖSEGELDFORDERUNGEN GEGEBEN HAT. MAN SPRICHT JEDOCH DAVON, DASS DIE PIRATEN BEI DEM VERRUFENEN SOFTWARE-HERAUSGEBER SCUMSOFT UNTER VERTAG GESTANDEN HABER, DER SOLCHE FLOPS WIE STUNTFLOGGER, AQUATRON UND SCUMWORD GEMACHT HAT. DIR FIRMENPRÄSIDENT, ELMO PUG KONNTE FÜR EINE STELLUNGNAHME NICHT ERREICHT WERDEN, DA DER SITZ DER FIRMA GEHEIMNISUMWITTERT IST!
KZAP NEWS!! CHANNEL 82³
WIR KEHREN NUN ZU UNSEREM REGULÄREN HOLOGRAMM ZURÜCK.

**ALLE SYSTEME**

## WIE MAN ANFÄNGT: DISKETTENLAUFWERKE

Es ist immer ratsam, Sicherheitskopien von Ihren Hauptprogrammdisketten zu machen, um die Lebensdauer der Hauptprogrammdisketten zu verbessern und gegen Versehen (Unfälle) zu schützen. Beachten Sie die Anweisungen Ihres Computers, um Kopien von allen Spieldisketten zu machen.

Wenn Sie mit Diskettenlaufwerken arbeiten und nicht mit einer Festplatte, so müssen Sie eine leere Diskette formatieren, um Spiele zu speichern. Beachten Sie die Anweisungen Ihres Computers, um eine leere Diskette zu formatieren, und halten Sie sie griffbereit, um Ihr Spiel zu speichern während Sie spielen.

**MS-DOS**

## INSTALLIEREN SIE DAS SPIEL

Legen Sie Ihre Diskette 1 (oder deren Sicherheitskopie) in das Diskettenlaufwerk ein. Tippen Sie den Buchstaben des Disketten-laufwerkes, in welches Sie die Diskette eingelegt haben und machen Sie einen Doppelpunkt und drücken ENTER (z. B. A:). Tippen Sie INSTALL (installieren) und drücken Sie ENTER. Beantworten Sie die Fragen auf dem Bildschirm, indem Sie die auf- und ab-Pfeiltasten verwenden, um Ihre Auswahlen hervorzuheben. Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel auf Ihrer Festplatte installieren möchten. Möchten Sie das Spiel nicht auf Ihrer Festplatte installieren, dann drücken Sie ESC (um diesen Schritt zu überspringen). Anderenfalls schreiben Sie den Buchstaben für Ihre Festplatte (normalerweise C) und befolgen die Befehle.

Bitte beachten Sie: Der Einricht-Vorgang schreibt ein Verzeichnis namens RESOURCE.CFG an Diskette 1. Damit die Installation vollständig beendet wird, darf Diskette 1 nicht schreibgeschützt sein. Keine anderen Verzeichnisse auf Diskette 1 werden geschrieben oder geändert durch den Installationsbefehl.

## LADE ANWEISUNGEN

1. Wenn Sie das Spiel vom Diskettenlaufwerk beginnen: Legen Sie Diskette 1 in das Laufwerk ein, tippen Sie SIERRA und drücken Sie ENTER.
2. Wenn Sie das Spiel von der Festplatte beginnen: Tippen Sie CD/SIERRA und drücken Sie ENTER. Als nächstes tippen Sie SQ3 und drücken ENTER.

**ATARI ST**

## LADE ANWEISUNGEN

**Bitte beachten Sie: Wenn Sie einen Atari 520 ST ohne Speichererweiterung verwenden, so sollten Sie Ihr Sierra Spiel nicht mit irgendwelchen zusätzlich angeschlossenen Zubehörteilen am Tableau spielen.**

1. Wenn Sie das Spiel von Diskette spielen: Legen Sie Diskette 1 in Laufwerk A ein, öffnen Sie die Diskette durch doppeltes Klicken auf Ihrer Ikone, dann starten Sie das Spiel durch doppeltes Klicken auf SIERRA.PRG.
2. Wenn Sie das Spiel von der Festplatte spielen: Öffnen Sie die Diskette durch doppeltes Klicken auf Ihrer Ikone, dann öffnen Sie das Spielverzeichnis durch doppeltes Klicken auf der Spielverzeichnis-Ikone. Starten Sie das Spiel durch doppeltes Klicken auf SIERRA.PRG.

**EINRICHTEN DER FESTPLATTE**

1. Wenn Sie von einer Festplatte spielen, versichern Sie sich erst, ob Sie auch genügend Platz auf der Festplatte für das Spiel haben — einfaches Klicken auf der Disketten Ikone, dann wählen Sie ZEIGE INFO...aus dem Verzeichnis Menü. Die verfügbaren Bytes sollten mindestens 800,000 mal die Anzahl der Disketten einschliesslich des Spiels sein.
2. Öffnen Sie die Festplatte durch doppeltes Klicken auf Ihrer Ikone.
3. Erstellen Sie ein Spiel-Verzeichnis, indem Sie NEUES VERZEICHNIS...aus dem Verzeichnis-Menü wählen. Öffnen Sie das neue Verzeichnis durch doppeltes Klicken auf seiner Ikone.
4. Legen Sie die erste Spieldiskette in Laufwerk A.
5. Kopieren Sie die Spieldiskette in das neue Verzeichnis, indem Sie die Ikone von Laufwerk A auf das Fenster ziehen, welches Sie in Schritt 3 eröffnet haben. (Klicken Sie auf die Laufwerk A Ikone und halten Sie dabei den Knopf der Maus gedrückt, bewegen Sie den Maus-Pfeil über das offene Fenster und lassen dann den Knopf los.)
6. Wiederholen Sie die Schritte 4 und 5 für jede andere der Spiel-Disketten.
7. Legen Sie die Original-Disketten an einen sicheren Ort.

**WÄHLEN SIE EINE MUSIKVORRICHTUNG (freiwillig)**

Ihr Sierra Spiel ist ursprünglich dafür konzipiert, Musik und Töne zu spielen durch die Atari ST internen Lautsprecher. Sollten Sie einen der MIDI Synthesizer haben, so können Sie das MUSIK Programm laufen lassen, so dass das Spiel Musik durch die Synthesizer spielen lässt.

1. Öffnen Sie die Spiel-Diskette/Verzeichnis durch doppeltes Klicken auf deren Ikone.
2. Lassen Sie das MUSIK Programm spielen durch doppeltes Klicken auf der MUSIK-PRG. Ikone.
3. Wählen Sie "MUSIK-Einrichtung" aus dem Wahlmenü.
4. Wählen Sie Ihren Synthesizer (oder "Atari ST internen Klang) durch Klicken auf den entsprechenden Knopf. Klicken Sie dann auf OK.
5. Wählen Sie "Spiel installieren" aus dem Verzeichnis Menü. Dies ersetzt das RESOURCE.CFG Verzeichnis auf Ihrer Diskette.

Bitte beachten Sie: Es ist wichtig die Synthesizer vor Spielbeginn einzuschalten.

**AMIGA**

**LADE ANWEISUNGEN**

**Von Disketten:**

1. Laden Sie Ihr System mit der Arbeitsdiskette und setzten Sie dann anschliessend die Spieldiskette in ein Laufwerk ein.
2. Stellen Sie den Maus-Zeiger über die Spieldisketten-Ikone und Klicken Sie doppelt.

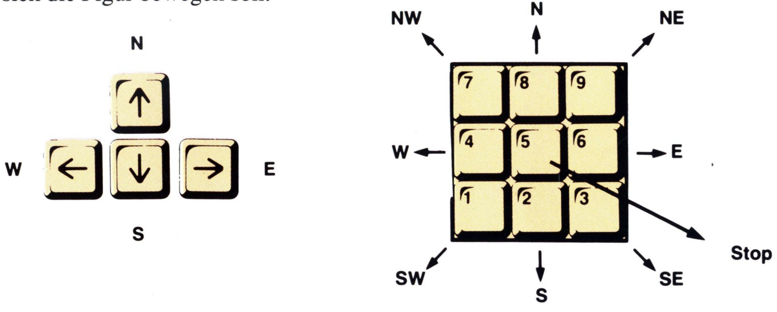
**Bitte beachten Sie:** Sollte Ihr Spiel mehr als nur eine Diskette umfassen, so müssen Sie alle Kopien Ihrer Spieldisketten umbenennen, um die Worte KOPIE VON (COPY OF) vom Diskettennamen zu entfernen. Wenn die Worte KOPIE VON nicht entfernt werden von den Diskettennamen aller Kopien, so wird das System weiterhin nach der Originaldiskette fragen und das Spiel nicht starten.

**Von Festplatten:**

1. Laden Sie die Arbeitsdiskette und machen Sie ein doppeltes Klicken auf der Festplattenikone.
2. Machen Sie ein doppeltes Klicken auf dem SIERRA Fach.
3. Klicken Sie auf das Fach für das gewünschte Sierra Spiel.
4. Klicken Sie auf die Spielikone.

## BEWEGEN IHRER FIGUR

Sie können Ihre Figur auf dem Bildschirm mit den Pfeiltasten bewegen, dem numerischen Tastenblock, oder der Maus. Um die Schritte Ihrer Figur durch den Tastenblock zu stoppen, müssen Sie F5 drücken oder Sie drücken die zuletzt verwendete Richtungstaste noch einmal. Bei der Maus beginnen Sie die Bewegung durch Klicken des linken Knopfes auf der Maus, wohin sich die Figur bewegen soll.




## SPIEL SCHNELLIGKEITS KONTORLLE

Manchmal kann es nützlich sein, die Spielbewegung zu verlangsamen, um eine schwierige Stelle des Spiels zu meistern oder um etwas sorgfältiger zu beobachten. In "SPACE QUEST III" wird die Geschwindigkeit durch die + und - Tasten kontrolliert, oder durch Auswählen einer Wahl aus dem Schnelligkeits-Menü unter Verwendung der Maus oder der Pfeiltasten.



## ABKÜRZUNGEN FÜR ALLGEMEINE BEFEHLE

Sie können Funktions- und Kontrolltasten verwenden, um viele allgemeine Befehle abzukürzen.

| | |
|---|---|
| F1 | Hilfe |
| F2 | Toggle Ton an/aus |
| F3 | vorhergehenden Befehl wiederholen |
| F5 | Spiel speichern |
| F7 | wieder laden (gespeichertes) Spiel |
| F9 | Spiel wieder anfangen (von Anfang an) |
| Ctrl-C | storniere getippte Befehlslinie |
| Ctrl-I | Bestandsliste |
| Ctrl-J | Joystick zurückstellen |
| Ctrl-P | Pause Spiel |
| Ctrl-Q | Spiel verlassen |
| Ctrl-R | Toggle RGB/Grafikmodus zusammensetzen |
| Ctrl-S | Wechsel Schnelligkeit |
| Ctrl-V | Wechsel Lautstärke |
| + | lauter |
| - | leiser |
| = | normale Lautstärke |

## MENÜS

Wenn Sie ESC drücken, erscheint ein Menüstreifen am oberen Bildschirmrand mit verschiedenen Menüs, die geöffnet werden können, um Ihnen die Befehlsauswahl zu zeigen, die Sie haben

## VERWENDUNG DER PFEILTASTEN IM MENÜ

Verwenden Sie die linke und rechte Pfeiltaste, um ein Menü zu öffnen, die rauf- und runter Pfeiltaste um Punkte innerhalb eines Menüs hervorzuheben

Drücken Sie ENTER um einen hervorgehobenen Befehl zu wählen.

Drücken Sie ESC um zum Spiel zurückzukehren, ohne einen Befehl auszuwählen.

## WECHSELWIRKUNGEN MIT DEM SPIEL

Sie wirken auf das Spiel ein, indem Sie ein oder zwei Worte, oder sogar vollständige Sätze als Befehle eintippen. Falls nicht anders angegeben, beenden Sie jeden Befehl mit ENTER.

## BEISPIELE FÜR ALLGEMEINE BEFEHLE

Sie können Figuren treffen, die Botschaften für Sie haben. Beginnen Sie eine Unterhaltung mit ihnen. Tippen Sie: Sprich zu (mit wem auch immer Sie sprechen wollen). Zum Beispiel: SPRICH MIT DEM PIRATEN.

Sie können Gegenstände treffen, die Sie auf Ihrem Weg gebrauchen können. Um einen Gegenstand zu nehmen, tippen Sie: NIMM (den Gegenstand, welchen Sie wünschen). Zum Beispiel: NIMM DEN SILBERNEN KELCH.
Schenken Sie Einzelheiten besondere Aufmerksamkeit. Sehen Sie sich Gegenstände genau an. Tippen Sie: ANSEHEN (den Gegenstand, den Sie sich genauer ansehen wollen). Zum Beispiel: SIEH DIE SCHATZKISTE AN.
Sie werden die Gegenstände gebrauchen, die Sie auf Ihrer Reise erwerben. Tippen Sie: GIB DEN (Gegenstand) an (die Person oder Ding, welches den Gegenstand haben soll). Zum Beispiel: GIB DEN KNOCHEN DEM HUNGRIGEN TIGER.

**BEFEHLE ERNEUT TIPPEN**
Wollen Sie einen Befehl wiederholen, so wählen Sie WIEDERTIPPEN aus dem FUNKTIONS Menü oder drücken die LEERTASTE.

**BESTANDSLISTE**
Wenn Sie die Gegenstände sehen wollen, die Sie bei sich haben, wählen Sie BESTANDSLISTE aus dem FUNKTIONS Menü oder drücken die TAB Taste. Es wird eine Liste der Gegenstände, die Sie bei sich haben, erscheinen. Um einen Gegenstand anzusehen, müssen Sie mit der Maus auf den entsprechenden Namen klicken oder verwenden Sie die Pfeiltasten, um den Namen hervorzuheben und drücken Sie ENTER. Wählen Sie OK oder drücken Sie ESC, um das Spiel wieder aufzunehmen.

**SPIELUNTERBRECHUNG**
Wenn Sie das Spiel unterbrechen wollen, wählen Sie PAUSE aus dem FUNKTIONS Menü. Drücken Sie ESC oder ENTER, um weiterzuspielen.

**SPEICHERN IHRER SPIELE**
Wenn Sie Ihr Spiel speichern wollen, so wählen Sie SPEICHERN aus dem VERZEICHNIS Menü. Um Fehler in der Beurteilung und kreativen Erforschung zu erlauben, empfiehlt es sich, dass Sie im Verlauf des Spiels regelmässig speichern. Speichern Sie Ihr Spiel jedesmal bevor Sie einer gefährlichen Situation begegnen. Sie sollten Ihr Spiel auch speichern, nachdem Sie im Spiel wesentliche Fortschritte gemacht haben.

Bitte beachten Sie: Wenn Sie von Disketten spielen, müssen Sie eine formatierte Speicherspieldiskette haben, bevor Sie ein Spiel speichern können.
Sie können Ihre gespeicherten Spiele benennen, indem Sie gewöhnliche englische Sätze verwenden. Zum Beispiel, wenn Sie an einen Sandstrand stehen, benennen Sie Ihr gespeichertes Spiel "AM SANDSTRAND STEHEN" oder was immer geeignet erscheint.

**WIEDERLADEN IHRES SPIELES**
Wählen Sie WIEDERLADEN aus dem VERZEICHNIS Menü. Sie werden veranlasst, das Spiel zu wählen, welches Sie wiederladen wollen. (Bei einem Einzellaufwerkssystem werden Sie veranlasst, Ihre gespeicherte Spieldiskette einzulegen.) Das gewünschte Spiel müssen Sie hervorheben und WIEDERLADEN wählen.* Sollte Ihr gewünschtes Spiel auf einem anderen Verzeichnis sein, so wählen Sie WECHSLE VERZEICHNIS.

**VERLASSEN IHRES SPIELS**
Wenn Sie nicht mehr spielen möchten, wählen Sie VERLASSEN aus dem VERZEICHNIS Menü.*Sollten Sie keine Maus haben, verwenden Sie die TAB Tasten, um Spiele hervorzuheben.

**TIPS FÜR ANFANGENDE ABENTEURER**
Sollten Sie vorher niemals eines der Sierra Abenteuer Spiele gespielt haben, finden Sie hier ein paar Tips fürs Anfangen.

**WECHSELWIRKUNGEN MIT SPACE QUEST III**
Sie können sich in das Spiel einschalten, indem Sie einfache Befehle eintippen, die nur aus einem Verb und Objekt bestehen können. Zum Beispiel der Befehl "gehe in den rail grabber" kann abgekürzt werden in "gehe railgrabber". Der Befehl "gib sechs Dollars an den Angestellten" könnte ausgedrückt werden "gib Geld an Angestellten".

SPACE QUEST III versteht viele allgemeine Verben. Hier ist eine Liste von Verben, die Sie vielleicht ausprobieren wollen:

| | | | |
|---|---|---|---|
| SEHEN | FALLEN | UNTERSUCNEN | GEBRAUCHEN |
| KLETTERN | BEKOMMEN | LESEN | REDEN |
| TREFFEN | AUFNEHMEN | SPIELEN | TRETEN |
| SCHLAGEN | STOSSEN | ZIEHEN | BEWEGEN |
| ÖFFNEN | SCHLIESSEN | SPRINGEN | SETZEN |
| STEHEN | GEBEN | AUFSETZEN | NEHMEN |
| ABHEBEN | | | |

SEHEN SIE ÜBERALL NACH. Wenn Sie irgendwo hingehen, wo Sie noch nicht waren oder wenn Sie meinen, dass Sie das erste Mal etwas übersehen haben - das erste, was Sie tun sollten, ist sich alles ganz genau anzusehen. Wenn Sie SEHEN beim Betreten eines Gebietes eintippen, so werden Sie eine Beschreibung des allgemeinen Gebietes erhalten. Lesen Sie diese Beschreibung sorgfältig - es gibt häufig einen Spielhinweis oder eine Angabe, dass etwas in der Szene weitere Nachforschungen beinhaltet.
Wenn Sie nahe genug an einem bestimmten Objekt stehen, so können Sie diesen speziellen Gegenstand genauer in Augenschein nehmen. BEISPIEL: Sieh zum Raumschiff. Drücken Sie immer ENTER, wenn Sie einen Befehl eingeben, der ausgeführt werden soll.
Ein Kommentar-Fenster erscheint immer dann, wenn Sie einen Befehl eingeben - manchmal sogar während des Spiels. Wenn Sie den Befehl gelesen haben, drücken Sie ENTER, um das Fenster zu entfernen und das Spiel fortzuführen.

ERFORSCHEN SIE jedes Gebiet des Spiels sehr sorgfältig. Suchen Sie jedes Gebiet des Mülltransporters nach einem Fluchtweg ab. Suchen Sie jedes Gebiet von jedem Planeten ab, den Sie bereisen, aber vorsichtig! Es gibt eine Menge von Gefahren hier draussen im Weltraum.

MACHEN SIE EINE KARTE, die alle Plätze enthält, die Sie besuchen, alle gefundenen Gegenstände, gefährlichen Gebiete und alle Landmarken, die Sie auf dem Weg vorfinden. Wenn Sie ein Gebiet übergehen, könnten Sie einen wichtigen Punkt oder Hinweis verpassen, den Sie für die Beendigung Ihrer Suche gebrauchen können.

SPRECHEN Sie mit fast jedem, den Sie treffen, aber seien Sie diskret! Einige Figuren werden freundlich und hilfsbereit sein. Sie werden Ihnen wertvolle Informationen und Ratschläge geben. Andere werden Sie auf eine falsche Spur führen, gefangennehmen oder sogar töten. Manchmal ist es notwendig, zu kämpfen oder auch zu entfliehen, verstecken oder den Gegner zu überlisten.

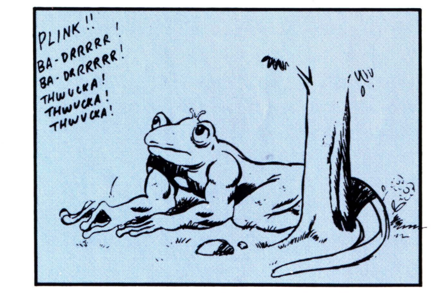
HEBEN SIE ALLES AUF, was nicht fest ist. Sie werden eine Menge von Gegenständen vorfinden, die im weiteren Spielverlauf von Nutzen für Sie sein werden. Einige von diesen Gegenständen können aufgehoben werden, andere müssen gekauft werden oder getauscht werden. Eine Liste aller momentan verfügbaren Gegenstände können Sie sehen, wenn Sie die TAB Taste jederzeit drücken.

VERWENDEN SIE die Gegenstände, die Sie aufgehoben haben, um Probleme im Spiel zu lösen. Einige Probleme haben klare Lösungen; Wenn Sie durstig sind, trinken Sie Wasser. Um einen Gegenstand zu kaufen, brauchen Sie einige Dollars (buckazoids). Andere Probleme benötigen zur Lösung eine grössere Phantasie.

SEIEN SIE VORSICHTIG. Bleiben Sie jederzeit in Alarmstimmung - Katastrophen können an den unmöglichsten Stellen auftreten.

SPEICHERN SIE IHR SPIEL oft, besonders dann, wenn Sie etwas Neues oder möglicherweise gefährliches versuchen. Auf diese Art, und sollte das Schlimmste passieren, müssen Sie nicht noch einmal vom Anfang an beginnen. (Beachten Sie Ihre Ref. Karte bezüglich Anweisungen zum Speichern Ihres Spiels.)

LASSEN SIE SICH NICHT ENTMUTIGEN. Sollten Sie zu einem Hindernis kommen, welches unüberwindlich erscheint, verzweifeln Sie nicht. Erforschen Sie das Spiel weiter und kommen später wieder zurück. Jedes Problem im Spiel hat mindestens eine Lösung, und einige haben sogar mehr als eine Lösung. Manchmal wird durch die Lösung eines Problems die des nächsten erschwert oder auch erleichtert. Falls Sie sich festgefahren haben sollten, sollten Sie versuchen, zu einem vorhergehenden Punkt des Spiels zurückzukehren und dann einen anderen Weg wählen. Sollte alles nicht helfen, können Sie sich bei Ihrem Händler ein SPACE QUEST III Hinweisbuch (Hintbook) besorgen.



# (DURCHGANG)

## WARNUNG

Die folgende Dokumentation ist nur für anfangende Abenteuerspiel Spieler gedacht. Der Inhalt zeigt Antworten zu einigen Spielteilen und Hinweise, die erfahrene Abenteurer nicht sehen wollen. Lesen Sie nur weiter, wenn Sie Schwierigkeiten beim Spielanfang von SPACE QUEST III haben.




Wenn die Figur aus dem Fluchtraumschiff austritt und sich die Tür schliesst, dann haben Sie die Kontrolle über die Figur und das Spiel beginnt.

Drücken Sie ENTER, um das Kommentarbild zu entfernen, welches erscheint, nachdem sich die Raumschifftür geschlossen hat.

Verwenden Sie Maus, Tastatur oder Joystick, um nach Süden (unten) zum nächsten Gebiet zu gehen, wo mehrere alte Raumschiffe lagern.

Während Sie sich hier befinden, versuchen Sie sich in Ihrer Umgebung umzusehen:
Tippen Sie "Sehen"
Gehen Sie zu den Raumschiffen.
Tippen Sie "Siehe nach jedem einzelnen Raumschiff".
Gehen Sie zu einen Müllhaufen.
Tippen Sie "Siehe nach Müll"
Gehen Sie zur Kiste im linken Vordergrund.
Tippen Sie "Siehe nach Kiste"

Von diesem Gebiet gehen Sie nach Osten (rechts) zum nächsten Raum.
Gehen Sie zur grossen Vorrichtung im linken Vordergrund.
Tippen Sie "Siehe nach Vorrichtung"
Gehen Sie zu dem riesigen Arm im Hintergrund.
Tippen Sie "Siehe nach Arm".

Wenn Sie alles erforscht haben, was Sie wollten, gehen Sie zur rechten Seite des Raumes bis Sie zu einem senkrechten Förderband kommen, welches Eimer hochzieht und aus dem Bildschirm. Wenn Sie nahe genug vor dem Förderband stehen, wird es Sie fangen und Sie zu einem waagrechten Förderband bringen, welches zum Reisswolf führt. An dieser Stelle wäre es eine gute Idee, das Spiel zu speichern.

Um nicht in den Reisswolf geworfen zu werden, tippen Sie "stehen". Tippen Sie sofort "springen", um die Schiene oberhalb des Förderbandes zu erreichen. Nun sind Sie in der Lage, an der Schiene entlangzugehen und die Erforschung des Schiffes zu beginnen, aber seien Sie vorsichtig. Es besteht immer noch die Möglichkeit auszurutschen und zu Tode zu fallen. BEACHTEN SIE: Wenn Sie für die Bewegung Ihrer Figur eine Maus oder Joystick verwendet haben, so könnten Sie nun für solch gefährliche Abschnitte die Pfeiltasten verwenden wollen.

Wenn Sie oben auf der Schiene sind, gehen Sie nach Westen (links) bis Sie zu einer Öffnung im "Bulkhead" vom Schiff kommen. Auf der anderen Seite hängt von der Schiene der rail-grabber Wagen. Gehen Sie nahe heran und tippen Sie "gehe in grabber". Nun sind Sie auf dem Wege, Ihre neue Umgebung zu erforschen.

Viel Glück und denken Sie daran, jene zwei Typen zählen auf Sie!

## BRAUCHEN SIE EINEN HINWEIS?

Falls Sie beim Spielen eines Sierra Spiels nicht mehr weiterkommen, versuchen Sie folgendes:

**1.** Haben Sie ein Modem, so können Sie mit dem Sierra Bulletin Board* unter folgender Nummer sprechen:

**(209) 683-4463**

Unser Systemoperator wird Ihnen gern helfen.

*Pltze: 1200PBS, 8 Data, N-Gleichheit, 1 Stop Bit. (Sierra BBS unterstützt nicht 2400 Baud.)

**2.** Viele andere Bulletin Boards liefern auch Hinweise zu unseren Spielen.

A. Compuserve: Gehen Sie in das Gamers Forum (GO GAMERS) oder schreiben Sie E-Mail an 76004,2143.

B. Prodigy: Schreiben Sie E-Mail an "HTWS90A" oder gehen Sie zum PC Club und treten Sie dem Abenteuerspiel-Forum bei (Jumpword: PC CLUB).

C. PC-Link: Wählen Sie PCLink Plus, gehen Sie in Publisher's Connection, wählen Sie Publisher's Forum, dann Sierra On-Line. E-Mail kann an den Verwender ID "Sierra On Li" geschickt werden.

D. AppleLink: Wählen Sie die Schlüsselwort Option aus dem "GOTO" Menü und tippen "Sierra". E-Mail kann ebenfalls an den Verwender ID "Sierras" geschickt werden.

E. GEnie: Aus dem Hauptmenü wählen Sie 10 (Spiele), dann wählen Sie 1 (Games Round Table). Wählen Sie 1 (Games Bulletin Board) und tippen "set 22" beim "?" Zeichen. Dies bringt Sie in das Sierra On-Line Gebiet.

Für weitere Informationen über diese BBS-Linien, können Sie folgende Nummern gebührenfrei (nur in den USA) anrufen:

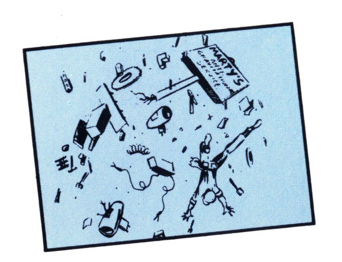
| | |
|---|---|
| 1. Compuserve | (800) 848-8199 |
| 2. Prodigy | (800) 822-6922 |
| 3. PCLink | (800) 458-8532 |
| 4. AppleLinks | (800) 227-6364 |
| 5. GEnie | (800) 638-9636 |

**3.** Die Zeitschrift Questbusters'Journal ist eine hilfreiche Quelle für viele Spielhinweise.

**4.** Ihr örtlicher Software-Händler kann unsere Bücher führen oder sie für Sie bestellen.



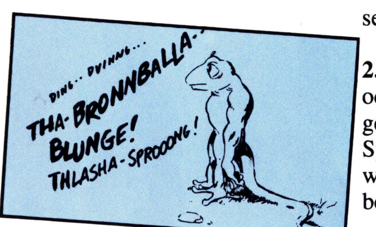
**5.** Sollte es Ihnen nicht möglich sein, ein Hinweisbuch über einen Händler zu erhalten, so können Sie bei uns direkt bestellen. Rufen Sie 209-683-4468 an und erteilen Sie uns Ihren Auftrag mittels Visa oder Master Card, oder schreiben Sie an Sierra On-Line, Inc., Order Department P.O.Box 485, Coarsegold, CA 93614.
**6.** Sollte das Hinweisbuch nicht verfügbar sein für das Spiel, welches Sie spielen, so rufen Sie unsere Kundendienst-Leitung an unter (209) 683-6858, um einen Hinweis zu erhalten.



## PROBLEM DISKETTE?

Sollten Sie Probleme mit einer Diskette haben, versuchen Sie folgendes, bevor Sie annehmen, die Diskette sei defekt:

**1.** Wenn Sie die Nachricht erhalten "Diskette # einlegen" und Sie bereits die Diskette eingelegt haben, dann müssen Sie Ihr config.sys Verzeichnis ändern in "Verzeichnis = 15". Wenn Sie mit dem Wechseln Ihres config.sys Verzeichnisses nicht vertraut sind, so sehen Sie in Ihr DOS Handbuch.




**2.** Erhalten Sie die Nachricht "Out of handles" oder "out of heap" oder wenn Ihr Spiel ständig blockiert, so haben Sie wahrscheinlich gespeicherte Programme geladen auf Ihrer Festplatte. Laden Sie Ihr System von einer Diskette, die nur DOS enthält. Sie müssen wahrscheinlich das config.sys Verzeichnis hinzufügen, wie oben beschrieben.

**3.** Wenn Sie die Nachricht "Disketten Fehler" erhalten, befolgen Sie den Anweisungen von 1. und 2. oben. Sollte dies nicht die "Disketten Fehler" Nachricht klären, so müssen Sie sich Ersatz Disketten senden lassen.

Schicken Sie die Original Diskette an:

**Sierra On-Line, Inc.**
**P.O. Box 485**
**Coarsegold, CA 93614**
**Returns**



Vergewissern Sie sich noch, dass Sie eine Notiz über Ihren Computertyp beigelegt haben und über die Diskettengrösse, die Sie benötigen (5.25" oder 3.5").

Es entstehen keine Kosten, wenn die Anfrage innerhalb 90 Tagen nach Kauf gemacht wird (Legen Sie bitte Kopie Ihrer Quittung bei). Nach 90 Tagen werden $5 für 5.25" Disketten berechnet und $10 für 3.5" Disketten.



SIERRA ON-LINE , INC. • COARSEGOLD, CA 93614


002941002